

Wii™

# TORNADO OUTBREAK



EVERYONE 10+  
ENFANTS ET ADULTES 10+



CONTENT RATED BY  
CONTENU ÉVALUÉ PAR  
**ESRB**

INSTRUCTION BOOKLET  
LIVRET D'INSTRUCTIONS

**KONAMI**



**PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.**

**⚠ WARNING - Seizures**

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions

Eye or muscle twitching

Altered vision

Loss of awareness

Involuntary movements

Disorientation
- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

**⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**




Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

**⚠ CAUTION - Motion Sickness**

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

**IMPORTANT LEGAL INFORMATION** This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

	The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.	
		
Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.		Licensed by Nintendo 

**⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE**

*Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.*

**Also remember the following:**

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

**SYSTEM MENU UPDATE**

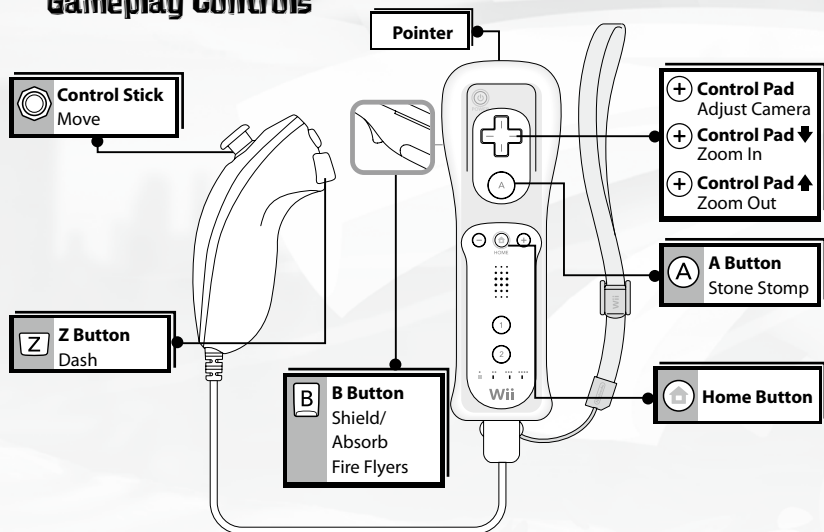
**Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.**





Table of Contents .....	1
Controls .....	1
Story .....	2
Getting Started .....	3
How To Play .....	4
Hub Screen .....	5
Multiplayer .....	6
Customer Support & Warranty .....	7
French .....	11
Spanish .....	21

## Gameplay Controls



## On Earth...

### Zephyr's Mission Log: First Entry

Captain Nimbus has decided that it is time for him to step down and hand the reins of the squad to Zephyr, a young Wind Warrior. Zephyr, and his friends are all Wind Warriors and it's their universal task to create atmospheres on lifeless planets.

Becoming Captain was going to be the most exciting event of Zephyr's life, but then he met Omegaton. He was the greatest hero of a strange backwards dimension, which he described as an anti-matter universe, whatever that is. Omegaton's enemies joined forces and overpowered him. Omegaton was stripped of his six orbs of power and banished to our universe.

He would've perished if the Wind Warriors didn't find him. Nimbus realized that Omegaton needed to absorb positive matter in order to maintain atomic cohesion in our universe. Without them, Omegaton couldn't survive. With the approval of Nimbus, Zephyr gave his first order. They would find Omegaton's orbs and help him return home.

Their search took them to Earth, and to their first big problem: its giant sun. Its radiation is deadly to their kind, but Omegaton assured them he had a solution. Omegaton gave them the "lightweight object amalgam device," or L.O.A.D. STARR. The L.O.A.D. STARR can locate the orbs Omegaton needs and give the Wind Warriors cover from the sun's deadly UV rays. It can also collect and hold the Fire Flyers.

The Fire Flyers? They're agents of the enemies of Omegaton, and now the Wind Warriors' enemies too...



## Main Menu



Press the **A** Button at the Title Screen to go to the Main Menu. At this point, you can choose to either begin a **New Game** or **Load** a previously saved one. If you begin a New Game, Tornado Outbreak will create a new Save Data file. This file will be automatically saved at certain points during the game.

## Pause Menu



Press the **+** Button to display the Pause Menu. The Pause Menu allows you to adjust a few gameplay and audio options. Press the **+ Control Pad** up/down to highlight a menu option and press the **A** Button to confirm your selection.

### MASTER VOLUME

Adjust the volume of the game to your liking.

### CAMERA INVERT X-AXIS

Change whether moving the camera horizontally is normal or inverted. The default is **Normal**.

### ALWAYS DISPLAY TIMER

Choose whether or not the in-game timer is displayed on-screen. The default is **Disabled**.

### MULTIPLAYER SHARED CAMERA

Toggle whether or not the camera is shared during multiplayer. The default is **Enabled**.

### RETRY ZONE

Select this to restart the current Zone you are playing.

## GAME SCREEN



**Fire Flyer:** Smoky objects and sparks are indications of Fire Flyers.

**Hero:** Zephyr a blue spiraling Wind Warrior.

**Category Level:** Fill up this meter to grow in size.

**Score:** Multiplier based on captured Fire Flyers.

**Fire Flyer Counter:** Tracks the number of Fire Flyers absorbed.

**Grabbed Fire Flyers:** Shows the number of Fire Flyers held.

**Wobbly Objects:** Objects that can be picked up with the current Category level.

## NORMAL STAGES

Start off as a small tornado and pick up little objects from flowers to rocks. Keep picking things up and you will grow in size, allowing you to grab larger objects. Stay clear of sunlight, since its radiation will hurt you. Try to grow big enough to flatten the entire level and absorb all the Fire Flyers!

Each level is divided into zones. As you complete a zone, you will be given a score and moved to the next zone. After completing a certain number of zones, Zephyr will have to go up against the Totems.

## GATHERING FIRE FLYERS

Look for sparks and smoke coming from the bottom of certain objects in a level to find a Fire Flyer. Expose the Fire Flyers by running over the object they are hiding under. After they've been exposed, hold the **B** Button to start grabbing Fire Flyers. Release the **B** Button to send them to the L.O.A.D. STARR.

## STORM GATES/VORTEX RACE

Before starting a Totem Battle, you have to create a large tornado. Storm gates allow Zephyr to build the ultimate storm. Stay in the gates as you travel around the level and you will continue to gain speed. Miss a gate and they will start to shrink. Catch up to Nimbus to finalize the tornado.

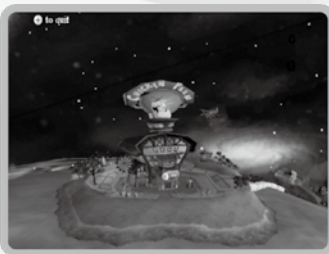
Use caution, as sometimes the Fire Flyers will sneak into the Storm gates. If the Storm gate is orange with fire, press the **B** Button to absorb them. If you forget and are hit with the resultant blast, your speed will decrease.



## TOTEM BATTLES

Work your way through the maze of passing clouds while staying in the shade. If you're caught in the sunlight, you will lose one of the Wind Warriors protecting you. Once you get to the Totems, you will enter battle mode. When the Totem opens one of its gates, use the left stick to point towards the open gate. Zephyr will get very close to the gate. Hold the left stick in that direction and shake the Wii Remote rapidly until the Totem's arm is destroyed.

In later levels, the Totems will begin to defend themselves by shooting fireballs. If one of these fireballs hits you while approaching a Totem, it will take out one of your Wind Warriors. Defend against the fireballs by holding the C Button. Zephyr will defend himself, but sacrifice speed in the process.



## LEVEL

Levels will be displayed on a linear map that wraps around Earth. Levels that you have completed will be demolished. Press the +Control Pad left/right to select the different stages. Each stage will display the collectible items you have not yet collected and your high score for that level. Press the A Button to enter the stage.

Each level keeps track of your performance. The total number of Fire Flyers found, Stone Stompers

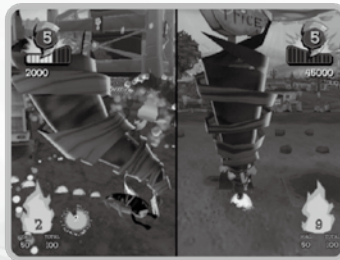
located, and Water Whirls rescued will be saved and displayed after completing a level or selecting a previously completed one. Completed levels will also display the number of Storm gates missed and total score for the level.

## TO THE MOON

On the Hub Screen, move the Control stick up to go to the moon. The camera will shift and point to the moon. You can navigate on the moon using the left stick. Once there, you can adjust your Controller, watch Movies, view Slides, check out your Bonus Items, adjust Video Options, and change your Audio Settings.

## Two Player Co-op

The mission to save Omegaton is more than big enough for two Wind Warriors to take on. During gameplay, a second player may join a game by pressing + Button. Each player is granted their own Tornado and can roam the level in search of Omegaton's Orbs.



**Note:** The second player can be drop in or out of gameplay at anytime by selecting the "Drop Player Option" from the Pause Menu.

## STORM GATES AND TOTEM BATTLES

Storm Gates and Totem Battles play out differently in co-op. In these modes Player 1 controls the Tornado while Player 2 controls the shield. Players must work together in perfect unison to make it to their goal.

## MULTIPLAYER CAMERA

Access the Options Menu to turn on and off the Multiplayer Shared Camera. When the Multiplayer Shared Camera is turned on, both players share one screen and the camera zooms in and out to accommodate their actions. When the Multiplayer Shared Camera is turned off, the camera is Split Screen and each player is given his or her own portion of the screen.



# NOTES

**Register now at [www.konami.com](http://www.konami.com) to receive exclusive product news, special offers and more!**



**LISEZ ATTENTIVEMENT LE MANUEL D'INSTRUCTIONS DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE Wii, UN DISQUE DE JEU OU DES ACCESSOIRES. CE MANUEL CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ ET LA SANTE.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SECURITE : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT DE JOUER OU DE LAISSER VOTRE ENFANT JOUER A UN JEU VIDEO.**

**⚠ AVERTISSEMENT - Epilepsie**

- Certaines personnes (environ 1 sur 4000) sont sujettes à des crises d'épilepsie ou à des évanouissements déclenchés par des chocs visuels ou des schémas lumineux violents, qui peuvent se produire lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo, même si elles n'ont jamais été sujettes à une crise de ce type auparavant.
- Si vous ou un membre de votre famille avez été sujet à une crise d'épilepsie, à une perte de conscience ou à tout autre symptôme lié à une condition épileptique, consultez un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les enfants qui jouent à des jeux vidéo doivent le faire sous la surveillance de leurs parents. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

Convulsions	Contractions des yeux ou des muscles	Troubles de la vision
Perte de conscience	Mouvements involontaires	Troubles de l'orientation
- Pour réduire le risque qu'une crise d'épilepsie survienne lorsque vous jouez à un jeu vidéo :
  1. Tenez-vous aussi loin de l'écran que possible.
  2. Jouez à des jeux vidéo sur le téléviseur le plus petit possible.
  3. Ne jouez pas quand vous êtes fatigué ou que vous manquez de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

**⚠ AVERTISSEMENT - Blessures liées à des mouvements répétitifs et fatigue oculaire**




- Jouer à des jeux vidéo peut être à l'origine de douleurs musculaires, à des douleurs aux articulations, à des irritations de la peau ou à des douleurs oculaires. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que tendinites, syndrome du canal carpien, irritation de la peau ou douleur oculaire :
- Evitez de jouer trop longtemps. Les parents doivent surveiller combien de temps leurs enfants jouent.
  - Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous ne pensez pas en avoir besoin.
  - Si vos mains, poignets, bras ou yeux sont fatigués ou douloureux quand vous jouez ou que vous présentez des symptômes comme picotements, engourdissement, brûlure ou tension, arrêtez de jouer et reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
  - Si vous continuez de présenter l'un des symptômes décrits ou tout autre inconfort lorsque vous jouez ou après avoir joué, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

**⚠ AVERTISSEMENT - Vertiges**

Jouer à des jeux vidéo peut déclencher des vertiges chez certains joueurs. Si vous ou votre enfant vous sentez pris de vertiges ou de nausée lorsque vous jouez à un jeu vidéo, arrêtez de jouer et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entamez pas de tâches pour lesquelles votre pleine attention est nécessaire tant que vous ne vous sentez pas mieux.

**INFORMATIONS LEGALES**

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un périphérique non autorisé. L'utilisation d'un tel périphérique invalidera votre garantie produit Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois et traités internationaux sur la propriété intellectuelle. La "Copie de sauvegarde" ou les "Copies d'archive" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

	Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés	
		
	Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.	Licensed by Nintendo 

**⚠ ATTENTION: UTILISATION DE LA DRAGONNE**

- Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter les blessures aux autres personnes ou des dommages aux objets avoisinants ou à la Télécommande Wii, dans l'éventualité où vous échappez la Télécommande Wii en jouant.*
- Veuillez vous rappeler des consignes suivantes:*
- Assurez-vous que tous les joueurs placent la dragonne de la bonne façon lorsque c'est à leur tour de jouer.
  - Ne lâchez pas la Télécommande Wii en jouant.
  - Essayez vos mains si elles deviennent humides.
  - Assurez-vous d'avoir assez d'espace autour de vous pour bouger lorsque vous jouez et assurez-vous qu'aucun objet, personne ou meuble ne se trouve dans votre aire de jeu
  - Restez à un minimum d'un mètre de la télévision.
  - Utilisez la pochette protectrice de la Télécommande Wii.

**MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME**

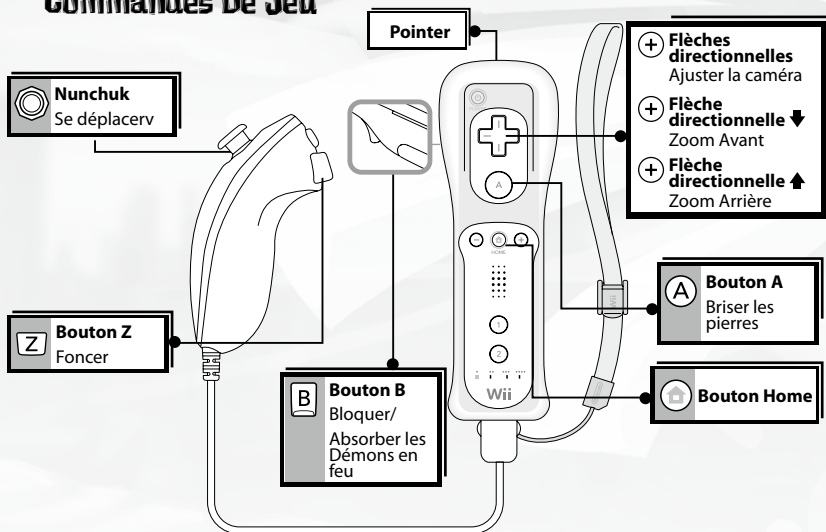
- Veuillez noter que la première fois que vous allez insérer un disque de jeu dans la console Wii, la Wii va vérifier si vous possédez la dernière version du menu système, et si c'est nécessaire, l'écran de mise à jour du système Wii va apparaître. Appuyez sur OK pour démarrer.*





Table des matières .....	11
Commandes .....	11
Histoire .....	12
Se préparer à jouer .....	13
Comment jouer .....	14
Écran de la ville .....	15
Multi-joueur .....	16
Support Client & Garantie .....	17

## Commandes De Jeu



## Sur la Terre ...

### Journal de mission de Zephyr : Première entrée

Le Capitaine Nimbus a décidé qu'il était temps pour lui de céder le pouvoir et de laisser les rênes de l'escouade à Zephyr, un jeune Guerrier du Vent. Zephyr et ses amis sont tous des Guerriers du Vent et la création d'atmosphères sur des planètes sans vie représente leur tâche universelle.

Le fait de devenir Capitaine allait devenir l'évènement le plus excitant de la vie de Zephyr, jusqu'à ce qu'il rencontre Omegaton. Ce dernier était le plus grand héros d'une dimension étrange qui fonctionne à l'envers, qu'il a décrite comme un univers avec de l'antimatière, peu importe ce que cela signifie. Les ennemis d'Omegaton ont unis leurs forces et l'ont supplanté. Omegaton s'est fait dérober ses six pierres de puissance qui sont bannies dans notre univers.

Il serait mort si les Guerriers du Vent ne l'avaient pas trouvé, Nimbus a réalisé qu'Omegaton devait absorber de la matière positive afin de préserver la cohésion atomique dans notre univers. Sans eux, Omegaton n'aurait pas pu survivre. Avec l'approbation de Nimbus, Zephyr a donné sa première commande. Les Guerriers du Vent partiraient à la recherche des pierres d'Omegaton et l'aiderait à regagner sa maison. Leur recherche les amena sur la Terre, et ils firent face à leur premier gros problème : le soleil géant. Les radiations du soleil sont mortelles pour leur race, mais Omegaton les assura qu'il connaissait une solution. Il leur donna un objet, le « lightweight object amalgam device », ou le L.O.A.D. STARR. Ce dernier peut localiser les pierres qui sont essentielles à Omegaton et il fournit aux Guerriers du Vent une protection contre les dangereux rayons UV du soleil. Il permet aussi de ramasser et de conserver les Démons volants en feu. Les Démons volants en feu ? Ce sont les agents des ennemis d'Omegaton, et par le fait même, désormais les ennemis des Guerriers du Vent.



## Menu Principal



Appuyez sur **A** à l'écran du titre pour accéder au Menu Principal (Main Menu). À cet endroit, vous pouvez choisir de commencer une nouvelle partie ou de charger une ancienne partie. Si vous choisissez une nouvelle partie, le jeu Tornado Outbreak créera un nouveau fichier de données. Ce fichier sera sauvegardé automatiquement à certains endroits lors de la partie.

## Menu de Pause



Appuyez sur le bouton **FLÈCHE** afin d'afficher le menu de Pause. Ce dernier vous permet d'ajuster quelques options du jeu et audio. Appuyez sur les flèches directionnelles HAUT et BAS afin de surligner un menu d'option et appuyez sur **A** pour confirmer votre choix.

### VOLUME PRINCIPAL

Ajustez le volume du jeu à votre goût.

### ROTATION DE LA CAMÉRA X-AXIS

Choisissez si le mouvement de la caméra se fait à l'horizontal ou à la verticale. Le réglage par défaut est **Normal**.

### TOUJOURS AFFICHER LE CHRONOMÈTRE

Décidez si vous voulez que le chronomètre de la partie soit affiché ou non à l'écran. Le réglage par défaut est Hors fonction (**Disabled**).

### CAMÉRA PARTAGÉE EN MODE MULTI-JOUEURS

Choisissez si la caméra est partagée ou non lors des modes multi-joueurs. Le réglage par défaut est En Fonction (**Enabled**).

## ZONE POUR RECOMMENCER

Choisissez cette option afin de recommencer la Zone actuelle dans laquelle vous jouez.

## ÉCRAN DU JEU



**Démonsvolants en feu:** Les objets fumants et les étincelles indiquent la présence de démons volants en feu.

**Héros:** Zephyr, le Guerrier du vent tornade bleu.

**Catégorie de niveau:** Remplissez cette gauge afin de grossir.

**Pointage:** Multiplicateur qui se base sur les Démonsvolants en feu capturés.

**Compteur de démons volants en feu:** Montre le nombre de Démonsvolants en feu absorbés.

**Démonsvolants en feu Attrapés:** Indique le nombre de Démonsvolants en feu détenus.

**Objets balayés:** Objets qui peuvent être ramassés selon la catégorie de niveau actuelle.

## TABLEAUX NORMAUX

Débutez en tant que petite tornade et ramassez des petits objets comme des fleurs et des petites roches. En continuant de ramasser des objets et vous allez grossir, ce qui vous permettra d'attraper de plus gros objets. Éloignez-vous de la lumière du soleil puisque ses radiations vont vous blesser. Essayez de devenir assez gros pour mettre à plat le niveau entier et absorber tous les Démonsvolants en feu! Chaque niveau est divisé en zones. Lorsque vous terminez une zone, vous obtiendrez un pointage et vous serez amené à la zone suivante. Après avoir complété un certain nombre de zones, Zephyr devra se battre contre des Totems.

**RASSEMBLER LES DÉMONS VOLANTS EN FEU** Portez attention aux étincelles et à la fumée provenant du bas de certains objets dans un niveau pour trouver un Démon volant en feu. Pour exposer les Démonsvolants en feu marchez sur les objets qui les recouvrent. Après les avoir découverts, tenez le bouton **B** enfoncé afin de pouvoir les attraper. Relâchez **B** pour les envoyer au L.O.A.D. STARR.

## PORTES TEMPÊTES/COURSE DE VORTEX

Avant de commencer une Bataille de Totem, vous devez créer une grosse tornade. Les Portes Tempêtes permettent à Zephyr de construire la tempête ultime. Passez par les portes lorsque vous voyagez dans le niveau et vous continuerez à gagner de la vitesse.



Si vous manquez une porte, et elles commenceront à rétrécir. Rattrapez Nimbus afin de finaliser la tornade.

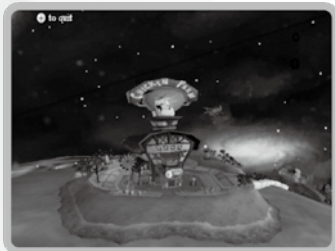
Soyez prudent puisque les Démons volants en feu vont parfois se faufiler dans les Portes Tempêtes. Si la Porte Tempête est orange avec du feu, appuyez sur **B** pour l'absorber. Si vous oubliez, et que vous vous faites frapper par le coup qui en résulte, votre vitesse diminuera.

## BATAILLES DE TOTEM

Faites votre chemin parmi le labyrinthe de nuages tout en restant dans l'ombre. Si vous vous faites prendre dans la lumière du soleil, vous perdrez un des Guerriers du Vent (Wind Warriors) qui vous protège. Dès que vous êtes rendu au Totem, vous passerez en mode Bataille. Lorsque le Totem ouvre l'une de ses portes, utilisez le Nunchuk pour pointer vers la porte ouverte. Zephyr s'approchera très près de la porte. Gardez le Nunchuk dans cette position et brassez la Télécommande Wii rapidement jusqu'à ce que la tête du Totem soit détruite.

Dans les niveaux plus loin, les Totems vont se défendre en lançant des balles de feu. Si l'une d'entre elles vous touche lorsque vous approchez un Totem, vous perdrez l'un de vos Guerriers du Vent. Défendez-vous de ces balles de feu en tenant enfoncé le bouton **C**. Zephyr se défendra tout seul, mais il doit sacrifier de la vitesse pour ce faire.

## NIVEAUX



Les niveaux seront affichés sur une carte linéaire qui fait le tour de la Terre. Les niveaux que vous avez complétés seront démolis. Appuyez sur les flèches directionnelles de gauche et de droite pour choisir parmi les différents niveaux. Chaque tableau affichera les articles que vous n'avez pas encore ramassés ainsi que votre meilleur pointage pour le niveau. Appuyez sur le bouton **A** pour entrer dans le tableau.

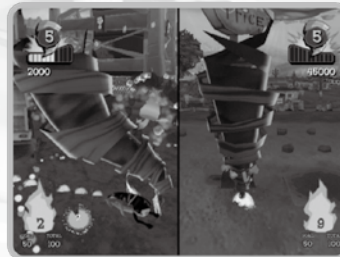
Chaque niveau conserve vos performances. Le nombre total de Démons volants en feu (Fire Flyers) trouvés, les Briseurs de Pierre (Stone Stompers) localisés et les Tourbillons d'eau (Water Whirls) secourus sera sauvegardé et affiché après avoir complété un niveau ou en choisissant un niveau déjà terminé. Les niveaux terminés afficheront aussi le nombre de portes Tempête (Storm Gates) manquées ainsi que votre pointage total pour ce niveau.

## VERS LA LUNE

À l'écran de la ville (Hub Screen), déplacez votre Nunchuk vers le haut pour vous diriger vers la lune. La caméra va changer de direction et pointera vers la lune. Vous pouvez naviguer sur la lune en utilisant le manche analogique de gauche. Sur la lune, vous pouvez ajuster votre Manette, regarder des Films, voir des diapos, regarder vos articles bonis, ajuster les options vidéo et modifier vos réglages audio.

## Mode Coop à 2 joueurs

La mission de sauver Omegaton est trop grosse pour être entreprise par un seul Guerrier du Vent. Au cours de la partie, un deuxième joueur peut s'ajouter en appuyant sur le bouton START. Chaque joueur se fait attribuer sa propre tornade et peut parcourir le niveau à la recherche des pierres d'Omegaton.



**Note:** Le deuxième joueur peut se joindre ou quitter la partie à n'importe quel moment en choisissant l'option « Drop Player » situé dans le menu Pause.

## PORTES TEMPÊTES ET BATAILLES DE TOTEM

Les portes Tempêtes et les Batailles de Totem se jouent de manière différente en mode Coop. Dans ces modes, le Joueur 1 contrôle la tornade alors que le Joueur 2 (Player 2) contrôle le bouclier. Les joueurs doivent être en parfaite harmonie afin d'atteindre leur but.

## CAMERA EN MODE MULTIJOUERS

Rendez-vous dans le menu d'options (Options Menu) pour mettre en fonction ou hors fonction la caméra partagée en mode multi-joueurs. Lorsqu'elle est en fonction, les deux joueurs partagent l'écran et la caméra fait un zoom avant ou arrière afin d'accommoder leurs actions. Lorsqu'elle est hors fonction, la caméra divise l'écran et chaque joueur se voit attribuer sa propre partie de l'écran.



## GARANTIE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu "tel quel" et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet s'il y a eu vice du jeu Konami résultant d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre. Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, veuillez appeler notre Centre de Garantie et de Support Technique au (310) 220-8330 ou au (310) 220-8331 du lundi au vendredi de 9 heures à 17 heures, heure normale de l'est (PST), ou envoyez un courriel à [support@konami.com](mailto:support@konami.com). Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.  
Attention: Customer Service RMA # XXXX  
2381 Rosecrans Ave, Suite 200  
El Segundo, CA 90245  
USA

### SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si vous êtes pris ou que vous avez simplement besoin d'aide, ne vous en faites pas! Vous pouvez écrire à nos experts en jeux à [support@konami.com](mailto:support@konami.com) ou consulter notre section de soutien au [www.konami.com](http://www.konami.com).

**Inscrivez-vous dès aujourd'hui au [www.konami.com](http://www.konami.com) afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offres spéciales et bien plus encore!**



**POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE EL MANUAL ELECTRÓNICO COMPLETO DE WII™ ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA WII, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.**

**INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO COMIENCEN A JUGAR VIDEO JUEGOS.**

**⚠️ ADVERTENCIA - Convulsiones**

- Algunas personas (alrededor de 1 en 4000) puede sufrir convulsiones o desmayos provocados por destellos o patrones de luz, y esto puede ocurrir mientras miran la televisión o juegan video juegos, incluso si nunca antes han sufrido una convulsión.
- Cualquiera que haya sufrido una convulsión, perdido el conocimiento o cualquier otro síntoma vinculado con una condición epiléptica debe consultar a un doctor antes de jugar un video juego.
- Los padres deben observar a sus hijos cuando jueguen video juegos. Detenga el juego y consulte a un doctor si usted o su hijo sufren de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Tic de ojos o de músculos	Visión alterada
Pérdida del conocimiento	Movimientos involuntario	Desorientación
- Para reducir la probabilidad de una convulsión al jugar video juegos:
  - Siéntese o manténgase alejado lo más posible de la pantalla.
  - Juegue video juegos en la pantalla de televisión más pequeña posible.
  - No juegue si se siente cansado o necesita dormir.
  - Juegue en una habitación bien iluminada.
  - Tome un descanso de 10 a 15 minutos cada hora.

**⚠️ ADVERTENCIA - Lesiones de Movimiento Repetitivo y Fatiga Ocular**


- Jugar video juegos puede lastimar a sus músculos, coyunturas, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de la piel o fatiga ocular:
- Evite jugar en exceso. Los padres deben monitorear a sus hijos para uso apropiado del juego.
  - Tome un descanso de 10 a 15 minutos cada hora, incluso si cree que no lo necesita.
  - Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o están adoloridos mientras juega, o si siente síntomas como hormigueo, entumecimiento, ardor o rigidez, deténgase y descanse por varias horas antes de volver a jugar.
  - Si continúa teniendo cualquiera de los síntomas mencionados o cualquier otro malestar durante o después del juego, deje de jugar y acuda al médico.

**⚠️ PRECAUCIÓN - Kinetosis**

Jugar video juegos puede causar kinetosis en algunos jugadores. Si usted o su hijo se sienten mareados o con náuseas al jugar video juegos, deténgase y descanse. No conduzca o desempeñe cualquier otra actividad que requiera esfuerzo hasta que se sienta mejor

**INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE**

Este juego de Nintendo no está diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de tal aparato invalidará su garantía de producto Nintendo. La copia de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibida por leyes domésticas e internacionales de propiedad intelectual. Las copias de "respaldo" o de "archivo" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa. Quienes quebranten esto serán enjuiciados.

	El Sello Oficial es su seguro de que este producto ha sido autorizado o fabricado por Nintendo. Busque siempre este sello cuando compre sistemas de video juegos, accesorios, juegos y productos relacionados.	
	Fabricado bajo autorización de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble D, son marcas registradas de Dolby Laboratories.	
	Este juego es presentado en Dolby Pro Logic II. Para jugar juegos que lleven consigo el logo de Dolby Pro Logic II logo en sonido envolvente, necesitará un receptor de Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic o Dolby Pro Logic IIx. Estos receptores se venden por separado.	
Nintendo, Wii y el Sello Oficial son marcas registradas de Nintendo. © 2006 Nintendo.		Autorizado por Nintendo 

**⚠️ PRECAUCIÓN: USO DE LA CORREA**

- Por favor utiliza la correa para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daños a objetos circundantes o al Wii Remote en caso de que accidentalmente sueltes el Wii Remote durante el juego.*
- También recuerda lo siguiente:**
- Asegúrate de que todos los jugadores se pongan la correa apropiadamente cuando sea su turno.
  - No sueltes el Wii Remote durante el juego.
  - Seca tus manos si se humedecen.
  - Deja el espacio adecuado alrededor tuyo durante el juego y asegúrate de que todas las áreas en las que puedas moverte estén libres de otras personas y objetos.
  - Permanece por lo menos un metro alejado de la televisión.
  - Utiliza la funda del Wii Remote.

**ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA**

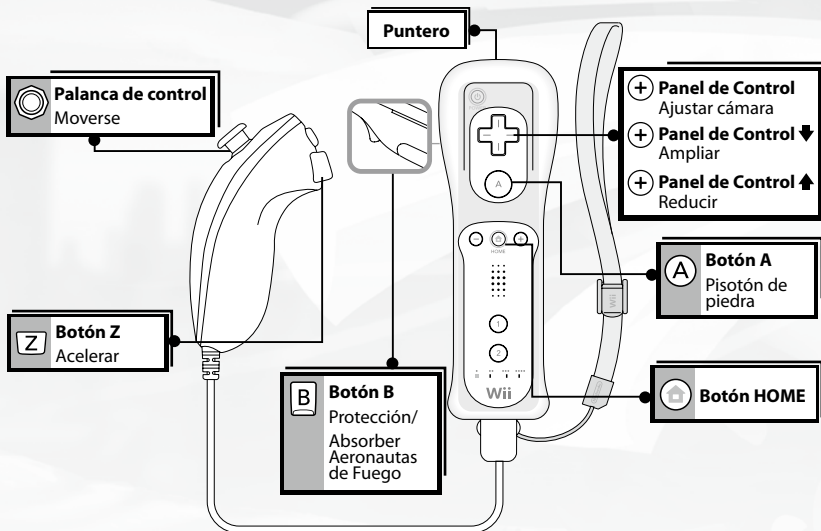
*Por favor toma en cuenta que cuando cargas el disco de Wii por primera vez a la consola Wii, el Wii verificará si cuentas con el menú de sistema más reciente, y de ser necesario, una pantalla de actualización de Wii aparecerá. Presiona OK para continuar.*





Índice .....	21
Controles .....	21
Historia .....	22
Inicio .....	23
Cómo Jugar .....	24
Pantalla Central .....	25
Multijugador .....	26
Atención al Cliente & Garantía .....	27

## CONTROLES DEL JUEGO



## En la tierra...

### Archivo de registro de la misión de Zephyr: primera entrada

El Capitán Nimbus decidió que es hora de renunciar y entregar las riendas del escuadrón a Zephyr, un joven Guerrero del Viento. Zephyr y sus amigos son todos Guerreros del Viento y su tarea universal es crear atmósferas en los planetas sin vida.

Convertirse en capitán fue el evento más emocionante en la vida de Zephyr, pero luego se encontró con Omegaton. Este era el héroe más grande de una extraña dimensión al revés, la cual él describió como un universo antimateria, lo que sea que eso signifique. Los enemigos de Omegaton unieron fuerzas y lo vencieron. Omegaton fue despojado de sus seis orbes de poder y desterrado a nuestro universo.

Si los Guerreros del Viento no lo hubieran encontrado, hubiera muerto. Nimbus se dio cuenta de que Omegaton necesitaba absorber materia positiva para mantener la cohesión atómica en nuestro universo. Sin ellos, Omegaton no podría sobrevivir. Con la aprobación de Nimbus, Zephyr dio su primera orden. Buscarían los orbes de Omegaton y le ayudarían a regresar a su hogar.

Esta búsqueda los condujo a la Tierra y tuvieron su primer gran problema: su sol gigante. Su radiación es mortal para su especie, pero Omegaton les aseguró que tenía una solución. Omegaton les dio el "dispositivo de amalgama para objetos livianos" o L.O.A.D. STARR. El L.O.A.D. STARR puede encontrar los orbes que Omegaton necesita y proteger a los Guerreros del Viento contra los mortales rayos ultravioletas del sol. Además puede recolectar y mantener a los Aeronautas de Fuego.

¿Qué son los Aeronautas de Fuego? Son agentes de los enemigos de Omegaton y ahora también son enemigos de los Guerreros del Viento...



## Menú Principal



Para pasar al Menú Principal, pulsa el botón **A** en la Pantalla de Títulos. Ahora, puedes elegir comenzar un Juego Nuevo o Cargar un juego previamente guardado. Si comienzas un Juego Nuevo, Tornado Outbreak creará un nuevo archivo denominado Guardar Datos. Este archivo se guardará automáticamente en determinados momentos durante el juego.

## Menú Pausa



Pulsa el botón **+** para visualizar el Menú Pausa. El Menú Pausa te permite ajustar algunas opciones del juego y de audio. Pulsa **+** en el Panel de Control para seleccionar una opción del menú y pulsa **A** para confirmar tu selección.

### VOLUMEN PRINCIPAL

Ajusta el volumen del juego según tu preferencia.

### EJE X PARA INVERTIR LA CÁMARA

Puedes cambiar si el movimiento horizontal de la cámara es normal o invertido. La opción predeterminada es Normal.

### MOSTRAR EL TEMPORIZADOR SIEMPRE

Elije si deseas que aparezca el temporizador del juego en la pantalla o no. La opción predeterminada es Deshabilitado (Disabled).

### CÁMARA COMPARTIDA PARA MULTIJUGADOR

Cambia si deseas compartir la cámara durante el modo multijugador o no. La opción predeterminada es Habilitado (Enabled).

### ZONA REINTENTAR

Seleccionala para reiniciar la Zona actual en la que estás jugando.

## PANTALLA DE JUEGO



**Aeronauta de Fuego:** Los objetos humeantes y las chispas son indicaciones de los Aeronautas de Fuego.

**Héroe:** Zephyr, un Guerrero del Viento azul que se mueve en espiral.

**Nivel de Categoría:** Llena este contador para aumentar el tamaño.

**Puntaje:** Multiplicador que se basa en los Aeronautas de Fuego capturados.

**Contador de Aeronautas de Fuego:** Registra la cantidad de Aeronautas de Fuego absorbidos.

**Aeronautas de Fuego capturados:** Muestra la cantidad de Aeronautas de Fuego capturados.

**Objetos Tambaleantes:** Objetos que se pueden recolectar con el nivel de Categoría actual.

## ETAPAS NORMALES

Comienza como un tornado pequeño y recolecta objetos pequeños, desde flores hasta rocas. Si continúas recolectando objetos, aumentarás el tamaño y podrás tomar objetos más grandes. Mantente alejado de la luz del sol ya que la radiación puede dañarte. ¡Intenta crecer mucho para emparejar todo el nivel y absorber a todos los Aeronautas de Fuego!

Cada nivel se divide en zonas. Al completar una zona, obtendrás un puntaje y pasarás a la próxima zona. Después de completar una determinada cantidad de zonas, Zephyr deberá ascender para luchar contra los Tótems.

## CÓMO REUNIR AERONAUTAS DE FUEGO

Para encontrar un Aeronautas de Fuego, busca las chispas y el humo que provienen de la parte inferior de determinados objetos en un nivel. Para descubrir a los Aeronautas de Fuego, corre sobre el objeto en el que están escondidos. Después de descubrirlos, mantén presionado el botón **B** para comenzar a capturarlos. Para enviarlos al L.O.A.D. STARR, suelta el botón **B**.

## PUERTAS DE TORMENTA/CARRERA DE ESPIRAL

Antes de comenzar una Batalla contra los Tótems, debes crear un tornado grande. Las puertas de tormenta permiten que Zephyr construya la tormenta final. Permanece en



las puertas mientras viajas por el nivel y continuarás adquiriendo velocidad. Si salteas una puerta, esta se comenzará a reducir. Para finalizar el tornado, debes alcanzar a Nimbus.

Ten cuidado ya que a veces los Aeronautas de Fuego se meten sigilosamente en las puertas de Tormenta. Si la puerta de Tormenta es naranja con fuego, presiona B para absorberla. Si lo olvidas y te golpeas con la explosión resultante, tu velocidad disminuirá.

## BATALLAS CONTRA LOS TÓTEMS

Intenta salir del laberinto de nubes pasajeras mientras permaneces en la sombra. Si quedas atrapado en la luz solar, perderás uno de los Guerreros del Viento que te protegen. Cuando llegas a los Tótems, ingresarás al modo de batalla. Cuando el Tótem abre una de sus puertas, usa el joystick izquierdo para apuntar a la puerta abierta. Zephyr se acercará mucho a la puerta. Mantén presionado el joystick izquierdo en esa dirección y sacude el mando de Wiipulsa rápidamente hasta destruir la cabeza del Tótem.

Luego, los Tótems comenzarán a lanzar bolas de fuego para defenderse. Si te pega una de esas bolas de fuego mientras te acercas a un Tótem, te sacará a uno de tus Guerreros del Viento. Para defenderte de las bolas de fuego, presiona C. Zephyr se defenderá, pero el sacrificio aumenta en el proceso.



## NIVEL

Los niveles aparecerán en un mapa lineal que cubre la tierra. Los niveles que has completado se destruirán. Pulsa + en el Panel de Control hacia la izquierda y derecha para seleccionar las diferentes etapas. En cada etapa aparecerán los elementos recolectables que aún no has recolectado y tu puntaje para ese nivel. Para ingresar en la etapa, pulsa A.

Cada nivel llevará un registro de tu desempeño.

Se guardará la cantidad total de Aeronautas de Fuego y Talladores de Piedra (Stone Stampers) encontrados y de los Remolinos de Agua (Water Whirls) rescatados. Se los mostrará después de completar un nivel o de seleccionar un nivel previamente completado. Los niveles completados también mostrarán la cantidad de puertas de Tormenta perdidas y el puntaje total para el nivel.

## A LA LUNA

En la Pantalla Central, mueve la Palanca de control hacia arriba para ir a la luna. La cámara cambiará y apuntará a la luna. Puedes navegar en la luna usando el joystick izquierdo. Cuando estés allí, puedes ajustar tu Mando, mirar Películas, mirar Diapositivas, verificar tus Objetos Adicionales, ajustar las Opciones de Video y cambiar la Configuración de Audio.

## Colaboración entre dos jugadores

La misión de salvar a Omegaton es lo suficientemente grande para que la realicen dos Guerreros del Viento. Durante el juego, un segundo jugador puede unirse al juego presionando el botón **START** (inicio). Cada jugador recibe su propio Tornado y puede moverse por el nivel en busca de los Orbes de Omegaton.



**Nota:** El segundo jugador puede ingresar o salir de la partida en cualquier momento seleccionando "Opción Sacar Jugador" del Menú Pausa.

## PUERTAS DE TORMENTA Y BATALLAS CONTRA TÓTEMS

Las Puertas de Tormenta y las Batallas contra Tótems se juegan de manera diferente en el modo en colaboración. En estos modos, el Jugador 1 controla el Tornado mientras que el Jugador 2 controla la protección. Los jugadores deben trabajar juntos simultáneamente para lograr el objetivo.

## CÁMARA PARA MULTIJUGADOR

Para activar o desactivar la Cámara Compartida Para Multijugador, accede al Nivel Opciones. Cuando la Cámara Compartida para Multijugador está activada, ambos jugadores comparten una pantalla y la cámara amplía y reduce la imagen para acomodar sus acciones. Cuando la Cámara Compartida para Multijugador está desactivada, la cámara se encuentra en Pantalla Dividida y cada jugador posee su propia parte de la pantalla.



## GARANTIA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de pérdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor marque nuestros números de Garantía o Servicio Técnico que son 310.220.8330 ó 310.220.8331 de las 9:00 a.m. a 5:00 p.m. PST, de lunes a viernes o envíe un correo electrónico a [support@konami.com](mailto:support@konami.com). Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos los productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.  
Attention: Customer Service RMA # XXXX  
2381 Rosecrans Ave, Suite 200  
El Segundo, CA 90245  
USA

### SERVICIO AL CLIENTE

Si siente que no avanza en el juego o necesita ayuda, ¡no se preocupe! Puede escribir a nuestros expertos en juegos a [support@konami.com](mailto:support@konami.com) o visitar nuestra sección de Ayuda en [www.konami.com](http://www.konami.com).

**Regístrate ahora en [www.konami.com](http://www.konami.com) y ¡recibe información exclusiva sobre productos, ofertas especiales y más!**



# Rule the Duel!



Adrenaline Filled  
Racing Action



Includes **3**  
Special Edition  
Trading Cards  
Inside!



World Championship  
Battles

## Compete and Conquer in the most robust Yu-Gi-Oh! games ever!

[www.konami.com/yugioh](http://www.konami.com/yugioh)



Mild Fantasy Violence

Wii

NINTENDO DS

KONAMI

[www.konami.com](http://www.konami.com)

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI  
© 2008 KAS • TV TOKYO

© 2009 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Wii, the  
Wii logo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.

# KONAMI

[www.konami.com](http://www.konami.com)

Konami Digital Entertainment, Inc.  
2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245

© 2009 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of  
KONAMI CORPORATION.

PRINTED IN USA / FABRIQUÉ AUX USA